

Bab II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi sebenarnya sudah dilakukan sejak dahulu oleh nenek moyang manusia sebelum mereka mengenal tulisan. Mereka menggambar hewan di dinding goa dan menggambar banyak kaki pada hewan tersebut dengan maksud memberi kesan pergerakan. Kemudian pada abad 1600-an, firaun dari mesir membuat sebuah kuil dengan 110 gambar dewi Isis yang berubah-ubah posisi dan itu menciptakan kesan bergerak. Hal yang sama juga dilakukan oleh bangsa Yunani kuno yang banyak menghias guci mereka dengan gambar-gambar manusia dengan pose yang berubah-ubah, memberikan kesan bergerak. Kemudian pada tahun 1800-an, bangsa Eropa mulai membuat sebuah alat yang benar-benar dapat membuat kumpulan gambar terlihat bergerak. Contohnya adalah Thaumatrope karya Peter Mark Roget, Praxinoscope karya Frenchman Emile Reynaud, dan Flip Book yang sampai sekarang masih ada. Barulah animasi berkembang secara tradisional dan perlahan lewat studio animasi Disney yang membuat animasi Mickey Mouse, Snow White, dan lain-lain (Williams, 1999, Hlm. 11-19).

Menurut Byrne (1999) animasi telah menjadi sarana hiburan dan promosi yang favorit. Gambarnya yang mencolok dengan pemberian warna dan suara yang hidup berhasil memikat penonton dari segala usia selama beberapa dekade. Berawal dari animasi berdurasi 2 menit sampai menjadi feature length movies, animasi dapat memindahkan penonton ke dalam dunia fantastis yang dapat dipercaya yang tidak dapat dibuat oleh film live action (Hlm. 11). Menurut Wells & Moore (2016),

animasi adalah salah satu aspek yang paling menonjol dari budaya populer di seluruh dunia. Animasi juga dinilai serbaguna karena dengan menambahkan karakteristik manusia pada sebuah mesin cuci atau kotak sereal pada iklan, produsen sudah mampu membujuk orang untuk membeli produk mereka. Selain iklan produk, animasi juga berkembang dengan merambah dunia game. Banyak pembuat game yang menggunakan animasi untuk spanduk dan mobile game mereka. Sifatnya yang dinamis membuat animasi adalah pilihan yang cocok bagi orang-orang kreatif untuk mengekspresikan diri mereka.

2.2. Shot

Menurut Thompson dan Bowen (2013) *shot* adalah elemen terkecil dalam film yang menunjukkan sebuah tindakan atau kejadian yang direkam dengan kamera dalam satu waktu (hlm. 284). Sebuah *shot* menjadi penting dalam penyusunan cerita karena di dalam sebuah *shot* terdapat banyak informasi yang akan diterima oleh penonton. Informasi-informasi yang ada dalam sebuah *frame* tentunya tidak boleh membingungkan penonton agar penonton dapat mengerti dan merasakan ceritanya. Mereka menjelaskan, bahwa mata penonton akan melihat semua hal pada setiap *shot* baru yang muncul pada sebuah *scene*. Penonton akan memperhatikan posisi, warna, fokus, dan gerakan. Bila tidak diarahkan, mata penonton akan melihat ke segala arah. Oleh karena itu komposisi dan gerakan kamera menjadi penting pada sebuah *shot* untuk mengarahkan kemana mata penonton akan melihat (hlm. 252-253).

Sebuah *shot* sangat berhubungan erat dengan *mise en scene*. *Mise en scene* dalam sebuah *shot*, dapat memperkuat pesan atau cerita yang ingin disampaikan

dalam sebuah adegan. Setiap film menceritakan cerita milik seorang tokoh. Maka dari itu penting untuk memvisualisasikan sebuah *scene* dari sudut pandang dan emosi tokoh yang ada di dalam cerita (Kenworthy, 2013, hlm. 218).

Saat membuat sebuah film yang terdiri dari banyak *shot*, pembuat film wajib membuat daftar *shot*. Menurut Thompson (2013), daftar *shot* biasanya dibuat oleh sutradara pada saat pra-produksi. Daftar *shot* menjadi penuntun berapa banyak *shot* yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah *scene* (hlm. 284). Setelah membuat daftar *shot*, pembuat film bisa mulai membuat *storyboard*. Pembuatan *storyboard* sangat penting sebelum sebuah film benar-benar direkam menggunakan kamera. Thompson menjelaskan *Storyboard* adalah kumpulan panel yang berisi gambar yang merepresentasikan tulisan dalam naskah ke bentuk visual dan berisi informasi perkiraan tentang framing dan gerak kamera yang paling cocok untuk *scene* tersebut (hlm. 285). *Storyboard* dapat membantu semua kru yang terlibat dalam pembuatan film, mendapatkan bayangan visual yang sama (hlm. 210). *Storyboard* juga berfungsi memberi tau pembuat film mengenai berapa jumlah pasti *shot* yang diperlukan dari awal sampai akhir (Bettman, 2013, hlm 110).

Pada masa awal pembuatan film, belum muncul pemikiran untuk menambahkan *angle* kamera, gerakan kamera, atau peng-*edit*-an. Banyak dari pembuat film jaman dulu yang membuat film mereka seperti sedang menonton teater dengan posisi kamera yang tidak berubah. Barulah pada abad ke-20, teknik baru seperti gerak kamera, *reverse angles*, *point of view shots*, *flashback*, dan lainnya berkembang dan akhirnya menjadi bahasa perfilman yang umum. Karena penemuan teknik kamera inilah, para sutradara film mempekerjakan jasa *artist*

untuk membuat sketsa. *Artist* akan diminta untuk membuat sketsa terkait desain *set*, namun hal ini belum bisa dikatakan sebagai sebuah *storyboard*, melainkan *concept art*. *Storyboard* baru-dibuat oleh studio Walt Disney yang saat itu masih berupa *start up* saat akan mulai membuat animasi pendek berjudul *Plane Crazy* (Paez & Jew, 2013, hlm 1-2).

Paez dan Jew (2013) menjelaskan, pembuatan *storyboard* merupakan salah satu cara memproyeksikan gambar yang akan ada di dalam layar. Proyeksi yang dimaksud adalah proyeksi arah dari mana kamera akan mengambil gambar seperti kamera kiri atau kamera kanan. Akan lebih baik apabila *storyboard* dibuat sebagai panel yang sudah memproyeksikan gambaran final yang akan tampil di layar nanti (hlm. 5-6). Mereka menambahkan, Gambaran final ini meliputi lensa kamera yang dipakai pada saat akan merekam adegan menggunakan kamera asli. Meskipun begitu sinematografer tidak harus mengikuti jenis kamera yang digambarkan dalam *storyboard* (hlm. 65).

Dalam mengambil sebuah *shot*, satu kali pengambilan saja tidaklah cukup. Pembuat film harus mengambil beberapa *shot* tentang adegan yang sama beberapa kali dari sudut yang berbeda. Ini berfungsi agar pada saat film masuk ke tahap *editing*, *editor* dapat memilih sudut yang cocok untuk menggabungkan *shot* dengan *shot* sebelumnya agar didapatkan *continuity* yang enak ditonton. Namun perlu diingat bahwa tidak selamanya merekam sebuah *shot* berkali-kali dari sudut berbeda itu baik. Perlu dipertimbangkan bahwa merekam sebuah *shot* berkali-kali akan memerlukan waktu, biaya, dan tenaga yang lebih baik saat pra-produksi maupun saat pasca-produksi (Thompson, 2013, hlm 209).

2.2.1. Jenis-Jenis Shot

Perlu diketahui bahwa *shot* sendiri memiliki berbagai macam jenis tergantung dari keperluan narasinya. Thompson (2013) membagi jenis-jenis *shot* ke dalam 3 kelompok besar, yakni:

1. *Long shot/Wide Shot*

Jenis *shot* ini memperlihatkan tokoh secara *full body* serta lingkungan tempat tokoh berada. Informasi yang bisa diambil oleh penonton melalui jenis *shot* ini adalah tempat, waktu, suasana, dan relasi antara tokoh dan lingkungan di sekitarnya (hlm. 8).



Gambar 2.2.1-1 *Long shot/wide shot*

(Sumber: https://sites.google.com/a/colgate.edu/fmst-terminology/_/rsrc/1472779379351/long-shot/Long_Extreme_long_03.jpg?height=224&width=400)

2. *Medium Shot*

Jenis *shot* ini adalah jenis shot yang memiliki posisi paling serupa dengan bagaimana seseorang, sebagai manusia, melihat satu sama lain. Jenis *shot* ini mengambil dari atas kepala sampai pinggul. Jenis *shot* ini juga merupakan jenis *shot* yang membuat penonton paling nyaman melihatnya karena subjek dalam film terlihat dekat namun masih berada pada jarak yang nyaman (hlm. 8-9).



Gambar 2.2.1-2 *Medium shot*

(Sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2018/06/Medium-Wide-Shot-The-Art-of-the-Camera-Angle-Header-StudioBinder.jpg>)

3. *Close-Up*

Jenis *shot* ini memberikan informasi yang detail kepada penontonnya. Jenis *shot* ini biasanya digunakan pada saat pembuat film ingin menunjukkan detail ekspresi atau perasaan yang sedang dirasakan oleh tokoh (hlm. 10).



Gambar 2.2.1-3 *Close-Up*

(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/39/8c/55/398c55b320b0ec4a0bcde02c3b633b88.jpg>)

Dari ketiga kelompok besar ini, Thompson membagi lagi tiga jenis ini ke dalam kelompok-kelompok yang lebih detail:

1. *Extreme Long/Wide Shot*

Biasanya jenis *shot* ini adalah *shot* yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai *setting* tempat, waktu, dan keadaan dalam film kepada penonton. Biasanya jenis *shot* ini digunakan untuk mengambil gambar pada ruang terbuka. Sering digunakan sebagai *establishing shot* untuk pembuka film (Thompson, 2013, Hlm. 13).



Gambar 2.2.1-4 *Extreme long/extreme wide shot*
(Sumber: <https://static.bhphotovideo.com/explora/sites/default/files/extreme-long.jpg>)

2. *Very Long/Wide Shot*

Jenis *shot* ini bisa digunakan untuk ruang terbuka maupun ruang tertutup. Tidak seperti *extreme long shot* yang lebih fokus memperlihatkan lokasi, pada *very long shot*, penonton tidak hanya mendapatkan informasi tentang tempat, namun juga mendapatkan informasi adanya tokoh di dalam *shot* tersebut (Thompson, 2013, Hlm. 14).



Gambar 2.2.1-5 *Very long/very wide shot*

(Sumber: <https://nofilmschool.com/sites/default/files/styles/facebook/public/wide-angle-shot-camera-movements-and-angles-north-by-northwest.jpg?itok=6Z61qU93>)

3. *Long/Wide/Full Shot*

Jenis *shot* ini mengambil seluruh tubuh tokoh dari kepala hingga kaki. *Full shot* juga bisa digunakan pada ruang terbuka maupun ruang tertutup. Bisa digunakan untuk memberikan *establishing shot* pada ruang tertutup. *Full shot* memberikan informasi tentang waktu, tempat, dan tentang tokoh yang lebih detail, seperti gender, pakaian, dan gerak tubuh (Thompson, 2013, Hlm. 15). Mercado (2011) menjelaskan, long shot dapat menunjukkan tokoh yang tidak menghiraukan ruang di sekitarnya atau menunjukkan hubungan antartokoh dengan ruang di sekitarnya.



Gambar 2.2.1-6 Long/wide/full shot
(sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2018/02/Ultimate-Guide-To-Camera-Shots-Full-Shot-Pirates-Of-The-Caribbean-Dead-Men-Tell-No-Tales.jpeg?x57987>)

4. *Medium Long Shot*

Jenis *shot* ini diambil dari kepala hingga lutut tokoh. Dapat digunakan untuk *shot* di ruang terbuka maupun di ruang tertutup. Informasi mengenai tokoh jauh lebih detail. Seperti pada detail pakaian dan ekspresi wajah. *Shot* ini lebih memberikan informasi tentang tokoh dibandingkan tempat, namun masih bisa memberikan informasi waktu (Thompson, 2013, Hlm. 16). Mercado (2011) menjelaskan bahwa medium long shot biasanya sering digunakan pada group shots, two shots, dan emblematic shots karena *shot* ini menyediakan ruang yang cukup untuk beberapa tokoh atau beberapa elemen visual. Medium long shot memungkinkan untuk memperlihatkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan daerah sekitar secara bersamaan. Ukuran medium long shot juga cocok untuk menunjukkan hubungan dinamis antartokoh melalui bagaimana tokoh ditempatkan dalam komposisi.



Gambar 2.2.1-7 *Medium long shot*

(Sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2018/02/Ultimate-Guide-To-Camera-Shots-A-Medium-Long-Shot-of-Jeff-Bridges-Giving-A-Speech-In-Heavens-Gate.jpeg?x57987>)

5. *Medium/Middle Shot*

Jenis *shot* ini diambil dari kepala hingga pinggang tokoh. Dapat digunakan untuk *shot* di ruang terbuka maupun di ruang tertutup. Informasi tentang tokoh terlihat lebih jelas lagi. Pada jenis *shot* ini, pergerakan tokoh dibatasi agar gerakannya tidak keluar dari *frame* (melewati batas layar) (Thompson, 2013, Hlm. 17). Mercado (2011) menjelaskan bahwa *shot* ini memperlihatkan bahasa tubuh tokoh dan sebuah sudut pandang yang menunjukkan ekspresi wajah dan emosi tokoh pada penonton. Ketika ada lebih dari dua tokoh dalam sebuah *medium shot*, *shot* ini dapat menyampaikan hubungan dinamis lewat penempatan tokoh pada komposisinya dengan tambahan bahasa tubuh mereka. *Medium shot* umumnya sering dipakai pada *two shots*, *group shots*, dan *over the shoulder shots*.

6. *Medium Close-Up*

Jenis *shot* ini diambil dari kepala hingga dada tokoh. Memberikan informasi mengenai rupa tokoh yang lebih detail, ekspresi wajah yang lebih detail, dan informasi mengenai tindakan kecil yang dilakukan tokoh saat berbicara atau melakukan suatu tindakan. Informasi mengenai tempat dan waktu bergantung pada cahaya dan pakaian (Thompson, 2013, Hlm. 18). Pada *medium close-up*, pembuat film dapat menambahkan narasi dramatis atau simbolik dengan apa yang ada pada *background*. Selagi *background* mendapat porsi yang kecil, hubungan dengan tokoh akan lebih terasa dari *shot-shot* yang lain dengan *background* sebagai elemen visual tambahan (Mercado, 2011, Hlm. 41).



Gambar 2.2.1-8 *Medium close-up*

(Sumber: <https://werenotsorry.files.wordpress.com/2014/09/forrest-gump-forrest-gump-2210597-1014-419.jpg>)

7. *Close-Up*

Terkadang Jenis *shot* ini juga disebut sebagai *head shot* karena hanya mengambil bagian kepala tokoh saja. Informasi yang didapatkan penonton lebih kepada emosi atau perasaan tokoh. Dengan jenis *shot* ini, penonton diharuskan fokus pada mata atau mulut tokoh (Thompson, 2013, Hlm. 19).

8. *Big Close-Up*

Pada jenis *shot* ini, seluruh wajah tokoh hampir memenuhi *frame*. *Shot* ini memberikan informasi detail mengenai gerakan kecil pada wajah tokoh serta emosi atau perasaan tokoh. Penonton dapat lebih jelas merasakan perasaan tokoh yang sedang senang, sedih, atau marah (Thompson hlm. 20).



Gambar 2.2.1-9 *Big close-up*

(Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-11YUyFOFc8s/UlfYtcVlmfI/AAAAAAAAADY/T5u2rCjPW90/s1600/cu2.jpg>)

9. *Extreme Close-Up*

Pada jenis *shot* ini, bagian wajah tokoh seperti mata, mulut, hidung, memenuhi seluruh *frame*. Kenworthy (2013) menuliskan, *Extreme close-up* lebih baik hanya digunakan untuk *shot-shot* yang memberikan penekanan emosi secara khusus, konsentrasi, atau sesuatu yang ditunggu-tunggu. Hal itu dapat membuat penonton menebak-nebak apa yang ada di dalam pikiran tokoh. Jenis *shot* ini juga tidak boleh digunakan saat tokoh sedang berbicara (hlm. 144). *Extreme close-up* juga tidak hanya digunakan untuk mengambil *shot* manusia, namun bisa juga digunakan untuk film-film dokumenter tentang hewan maupun kesehatan. *Shot* ini memberikan informasi yang

sangat detail kepada penonton (Thompson, 2013, hlm 21). Mercado (2011) berpendapat bahwa penggunaan extreme close-up dapat membuat penonton menjadi fokus serta memberikan informasi kepada penonton bahwa apa yang sedang ditunjukkan dalam frame sangat penting atau berarti.



Gambar 2.2.1-10 *Extreme close-up*

(Sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2018/02/Ultimate-Guide-To-Camera-Shots-An-Extreme-Close-up-On-Eyes-In-Little-Miss-Sunshine.jpeg?x57987&resolution=2560,2>)

Paez dan Jew (2013) menambahkan 3 jenis *shot* dalam bukunya yang berjudul *Professional Storyboarding*, yakni :

1. *Point of View* (POV)

Shot POV adalah *shot* yang diambil dari *angle* yang merefleksikan sudut pandang tokoh. Biasanya *shot* ini digunakan setelah *close-up* pada wajah tokoh lalu di-*cut* ke *shot* POV untuk memperlihatkan sudut pandang tokoh. Biasanya *shot* POV menggunakan *medium* atau *wide shot*, namun tidak menutup kemungkinan menggunakan *close-up* untuk memperlihatkan detail yang sedang dilihat tokoh (Paez hlm. 54). Mercado (2011) berpendapat POV *shot* adalah *shot* yang unik dimana mempersilahkan penonton untuk mengalami pengalaman yang dilihat langsung oleh mata tokoh. POV *shot* juga memungkinkan tokoh lain seolah-olah berinteraksi

dengan penonton dengan cara menatap ke arah lensa, berbicara, dan terkadang melakukan kontak fisik dengan kamera.



Gambar 2.2.1-11 *POV shot*

(Sumber: <https://pop-verse.com/wp-content/uploads/2018/02/pov-banner-620x330.jpg>)



Gambar 2.2.1-12 *POV shot*

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/1f/8e/8c/1f8e8c6e7bdd75db96d6c409f65d1b32.jpg>)

2. *Reverse Shot*

Reverse Shot adalah *shot* yang menunjukkan sudut pandang berlawanan dari *shot* sebelumnya. Biasanya digunakan untuk menunjukkan reaksi tokoh terhadap sesuatu yang terjadi pada *shot* sebelumnya (Paez hlm. 55).



Gambar 2.2.1-13 *Reverse shot*

(Sumber: https://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/shot_reverse_shot.jpg)

3. *Reaction Shot*

Reaction shot biasanya digunakan untuk memperlihatkan reaksi tokoh yang signifikan di dalam cerita. Reaksi tokoh yang diambil bisa berasal dari tokoh aktif, pasif, bahkan figuran (Paez hlm. 55).



Gambar 2.2.1-14 *Reaction shot*

(Sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2018/05/Kuleshov-Effect-Example-Jurassic-Park.jpg?resolution=1680,2>)

Dalam pengambilan gambar, terdapat sebuah aturan yang mengharuskan kamera berada tetap pada suatu posisi tertentu agar tokoh di dalam frame menghadap ke arah yang konsisten. Aturan ini disebut sebagai aturan kamera 180°. Menurut Mercado (2011), aturan ini didesain untuk menjaga kelanjutan yang selalu ada kapan pun subjek sedang berinteraksi di dalam scene yang akhirnya akan berpengaruh pada dimana mereka harus diletakkan. Beliau menambahkan, oleh karena itu kamera harus selalu ditempatkan di salah satu sisi sebuah garis imajiner. Jika aturan ini dilanggar dan kamera memotong garis, akan menghasilkan potongan yang tidak sempurna dan subjek akan terlihat menghadap ke arah yang bukan seharusnya (hlm. 11-12).

2.2.2. Komposisi

Jenis-jenis *shot* di atas tidak akan terlihat menarik tanpa adanya komposisi. Komposisi di dalam sebuah *shot* dapat memberikan nilai estetik yang dapat menambah nilai film. Penggunaan komposisi yang tepat juga dapat membantu menyampaikan informasi atau memberi pengalaman menonton tertentu pada penonton. Paez (2013) menjabarkan bahwa posisi kamera dapat mempengaruhi emosi penonton. Posisi kamera yang berbeda dapat memberikan efek psikologi yang berbeda pula ada penonton. Ia mencontohkan, bila menganggap posisi kamera sebagai sudut pandang penonton, maka akan tidak masuk akal bila menggunakan *wide shot* dalam adegan dialog yang dramatis. Hal ini akan membuat penonton merasa jauh dari percakapan dan bukan menjadi bagian dari cerita.

Agar shot yang dilihat tidak terkesan monoton, Thompson (2013) menjabarkan beberapa komposisi yang digunakan dalam sebuah *shot* agar *shot* memiliki nilai estetik dan tidak aneh dan membosankan dilihat:

1. *Foreground, Middle Ground, dan Background*

Thompson menjelaskan, *foreground* merupakan bagian yang paling dekat dengan kamera. Biasanya pembuat film meletakkan sesuatu pada *foreground* untuk estetika komposisi atau mengarahkan fokus penonton pada *middle ground*. *Middle ground* merupakan bagian di mana biasanya sebuah tindakan atau percakapan terjadi. Sedangkan *background* adalah bagian yang paling jauh dengan kamera dan sifatnya tak terbatas seperti ruangan, keramaian, dan lain-lain (hlm. 89-91).



Gambar 2.2.2-1 *Foreground, middle ground, background*
(Sumber: <https://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2017/04/Middleground.jpg>)

2. *Balanced/Unbalanced Compositions*

Mercado (2011) berpendapat setiap objek di dalam *frame* membawa beban visual, baik itu ukuran, warna, pencahayaan, atau pun peletakkannya dapat mempengaruhi persepsi penonton. Komposisi *unbalanced* sering dikaitkan dengan kekacauan, ketidaknyamanan, dan ketegangan. Pada gambar di

bawah ini, penonton diberi informasi bahwa akan terjadi sebuah duel di antara kedua tokoh dalam frame dimana keduanya memiliki kekuatan yang setara. Penggunaan *balanced composition* pada *shot* ini juga memberikan *suspense* dan ketegangan di dalam *scene*-nya.



Gambar 2.2.2-2 *Balanced Compositions*
(Sumber : Gustavo Mecardo. *The Filmmaker's Eye*, 2011)

Sedangkan pada gambar di bawah ini, *unbalanced composition* digunakan untuk menunjukkan ketidaknyamanan serta ketegangan dalam *scene*. Meskipun begitu, komposisi ini tetap menggunakan aturan *rule of thirds* dengan menitikberatkan fokus di bagian kanan bawah sehingga tokoh tetap menjadi perhatian penonton (Mercado, 2011, Hlm. 8).



Gambar 2.2.2-3 *Unbalanced Compositions*
(Sumber: Gustavo Mecardo. *The Filmmaker's Eye*, 2011)

3. *Head Room, Look Room, Rule of Thirds*, dan Fokus Lensa

Head room adalah ruang kosong antara kepala tokoh dengan batas atas *frame*. Jarak *head room* yang terlalu besar dapat merusak komposisi dan memberi ruang kosong yang tidak perlu dalam shot (hlm. 36-37). *Head room* yang terlalu banyak akan mengarahkan mata penonton terlalu rendah, sedangkan *head room* yang terlalu sedikit akan mengarahkan mata penonton terlalu tinggi. *Head room* juga tidak boleh jauh berbeda antara *shot* yang satu dengan *shot* yang lain untuk mempertahankan posisi mata penonton pada tinggi yang sama di setiap *frame* (hlm. 196).

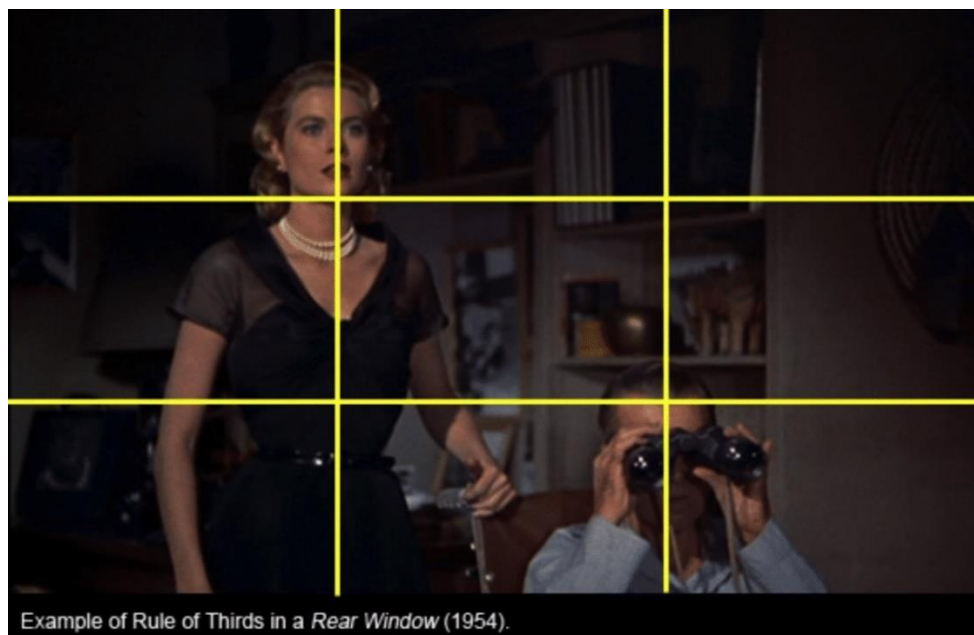


Gambar 2.2.2-4 *Head room*

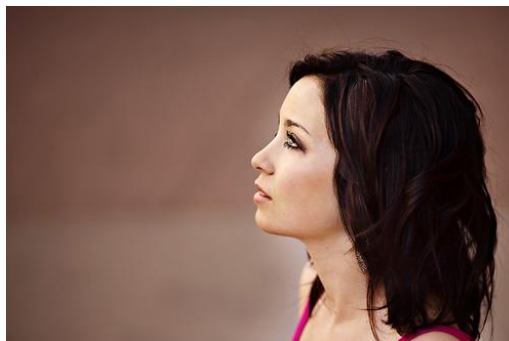
(Sumber: <http://www.tiltnpanstudios.com/images/head-room.jpg>)

Menurut Thompson, *Look room* adalah sebuah *negative space* antara tokoh dengan sudut *frame* yang berseberangan. Fungsinya adalah untuk menyeimbangkan komposisi di dalam *frame*. Pemberian *negative space*, serta mata tokoh yang melihat ke arahnya juga membuat penonton jadi ikut ingin melihat apa yang sedang dilihat oleh tokoh. Thompson menyambungkan *look room* dengan *rule of thirds* di mana tokoh dalam sebuah *frame* diletakkan di perpotongan garis untuk mendapatkan sebuah komposisi yang seimbang (hlm. 40-42). Mercado (2011) menjelaskan, dengan membagi *frame* menjadi tiga bagian dengan lebar dan tinggi yang sama, daerah-daerah khusus akan terbentuk dan memberikan sebuah tuntunan untuk menempatkan elemen komposisi penting yang akan

menghasilkan komposisi dinamis. Saat subjek diletakkan di dalam frame mengikuti *rule of thirds*, sangat umum untuk meletakkan mata subjek di perpotongan antara kedua garis. Untuk mengarahkan ke mana mata penonton akan melihat juga bisa dilakukan dengan menggunakan fokus lensa. Fokus lensa berfungsi untuk memberikan fokus ke subjek atau objek yang menjadi perhatian utama. Ini dilakukan untuk mencegah mata penonton melihat ke arah lain di dalam *frame* (Thompson, 2013, Hlm. 101).



Gambar 2.2.2-5 *Rule of thirds*
(Sumber: <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2019/04/Rules-of-Shot-Composition-Rule-of-Thirds-Grid-min.jpg>)



Gambar 2.2.2-6 *Look room*
(Sumber: https://farm4.static.flickr.com/3466/3362930750_ae2fd8fd59_o.jpg)

Seperti contoh, bila pembuat film ingin penonton melihat tokoh yang sedang melakukan sebuah tindakan atau berbicara, maka fokus lensa dapat diarahkan ke tokoh sehingga bagian belakang atau *background* menjadi *blur*. Fokus lensa juga bisa digunakan dengan cara membuat *background* dan *foreground* menjadi *blur* agar penonton langsung fokus ke *middle ground* atau hanya mem-*blur* bagian *foreground* sehingga diarahkan ke *middle ground* dan *background*. *Foreground* yang di-*blur* untuk memberikan fokus ke *middle ground* dan *background* disebut sebagai *Dirty Frame* (Kenworthy, 2013, hlm. 102).

4. *Two Shot*

Two shot adalah sebuah *shot* yang memperlihatkan dua tokoh dalam satu *frame*. Dengan menggunakan *two shot*, penonton dapat mengetahui hubungan antara kedua tokoh di dalam *frame*. Seberapa dekat kedua tokoh, bagaimana ekspresi mereka saat berbicara satu sama lain, dan siapa yang lebih memiliki kekuatan dibanding yang lain dapat terlihat jelas dengan menggunakan *two shot*, ditambah dengan komposisi dan jenis *shot* yang digunakan. Bila *two shot* menggunakan jenis *shot* seperti *full shot* atau *wide shot*, *shot* tersebut akan memberikan informasi bahwa kedua orang ini belum begitu dekat atau ada sesuatu yang membuat mereka menjadi tidak dekat. Bila *two shot* menggunakan jenis *shot* seperti *medium shot* atau *close-up*, *shot* tersebut akan memberi informasi bahwa kedua tokoh di dalam *frame* cukup dekat atau bahkan sangat dekat (Thompson, 2013, hlm. 62-63). Hal ini bisa berarti mereka memiliki hubungan yang dekat secara positif, atau musuh yang mendekat untuk mengancam pihak satunya.



Gambar 2.2.2-7 *Two shot*

(Sumber: <https://berlinfilmjournal.com/wp-content/uploads/2017/03/Linklater-Retrospective-Before-Sunrise-Makes-Us-Ache-In-All-The-Right-Places.jpg>)

5. *Over the shoulder*

Over the shoulder merupakan sebuah komposisi dalam *shot* dimana dua orang tokoh diletakkan dalam satu *frame* namun salah satu tokohnya membelakangi kamera dan diletakkan sebagai *foreground*. Kamera akan mengambil gambar seolah-olah dari belakang bahu tokoh yang berada di *foreground* sehingga penonton dapat fokus ke tokoh yang sedang berbicara di *middle ground*. Mercado (2011) berpendapat bahwa banyaknya ruang yang di ambil oleh tokoh dengan bahunya, dapat membuat pernyataan yang kuat mengenai dinamika kekuatan dalam sebuah scene. *Over the shoulder* juga disebut sebagai *dirty single* dimana tokoh yang menghadap ke arah kamera akan mengarah ke *focal point* kamera. Semakin cocok sudut pandang kamera dengan sudut pandang tokoh pada *foreground*, semakin kuat juga emosi dan identifikasi penonton pada tokoh utama.



Gambar 2.2.2-8 *Over the shoulder*

(sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-l-A-dx6ioro/VCFRFrIfL4I/AAAAAAAAABo/CZz14LfBRho/s1600/over%2Bthe%2Bshoulder%2Bshot.jpg>)



Gambar 2.2.2-9 *Over the shoulder*

(Sumber: <https://www.tillefx.com/wp-content/uploads/2016/08/03.jpg>)

6. *High Angle* dan *Low Angle*

High angle digunakan untuk memberikan kesan kecil, lemah, atau tidak memiliki kekuatan. *High angle* juga bisa membuat sesuatu terlihat kecil dan ‘terjebak’ juga bisa digunakan untuk menunjukkan sudut pandang seorang tokoh saat melihat tokoh lain yang mungkin lebih lemah darinya. *High angle* juga bisa digunakan pada *wide shot* untuk menunjukkan situasi yang sedang terjadi di suatu tempat, seperti parade, pantai, keramaian, konser, atau medan perang (Thompson, 2013, hlm. 56-57). Menurut Thompson, *low angle* memberikan kesan yang berlawanan dari *high angle*. *Low angle*

memberi kesan besar, kuat, dan mengintimidasi. *Low angle* sebagai sudut pandang tokoh menunjukkan bahwa tokoh tersebut sedang mengobservasi sesuatu yang lebih kecil, lemah, atau berada di posisi yang tidak menguntungkan. *Low angle* juga bisa digunakan untuk menunjukkan kemegahan atau besar dan luasnya suatu tempat (hlm. 58-59). *High angle* juga dapat menunjukkan bahwa tokoh tersebut sedang ketakutan, sedangkan *low angle* dapat menunjukkan bahwa tokoh tersebut menakutkan (Kenworthy, 2011, hlm. 28). *High angle* biasanya digunakan pada *shot* yang menunjukkan kelemahan, kepasifan, ketidakmampuan, serta menonjolkan ketegangan dan rasa takut. Sedangkan *low angle* umumnya digunakan pada *shot* yang menunjukkan kepercayaan diri, kekuatan, dan kontrol. Penggunaan kedua *angle* ini tidak bersifat absolut dan dapat digunakan untuk konteks berbeda tergantung bagaimana cara sebuah *shot* dipresentasikan (Mercado, 2011, Hlm. 9).



Gambar 2.2.2-10 *High angle*

(Sumber: <https://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2016/02/High-Angle-Post.jpg>)



Gambar 2.2.2-11 *Low angle*

(Sumber: https://studiovifx.files.wordpress.com/2016/12/avengers_low_angle.jpg?w=755)

2.2.3. Pergerakan Kamera

Untuk menyampaikan naratif yang menarik dan memiliki estetika, komposisi saja tidaklah cukup. Maka dari itu perlu ada gerakan kamera agar penyampaian naratif terkesan dinamis untuk penonton. Thompson (2013) menjelaskan gerakan kamera *hand-held* dapat memberikan efek pengalaman sesungguhnya dalam layar. *Hand-held* juga sering digunakan pada saat merekam adegan aksi atau adegan yang menunjukkan perasaan panik atau terancam. Menurutnya, *Hand-held* juga bisa digunakan pada *scene* yang membutuhkan ketegangan secara cepat (hlm. 168-169). *Pan* dan *tilt* adalah pergerakan kamera dari kiri ke kanan, atas ke bawah, atau sebaliknya. *Pan* dan *tilt* biasanya sering digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh yang sedang berjalan atau menunjukkan kepada penonton ke mana tokoh melihat atau berjalan atau memperkenalkan sesuatu yang baru kepada penonton (hlm. 169-172). Mercado (2011) menjelaskan bahwa *tilt shot* dapat digunakan untuk memperkenalkan lokasi yang akan berlanjut memperlihatkan tokoh yang datang atau pergi. *Tilt shot* juga bisa digunakan untuk menunjukkan relasi antara

dua subjek di awal dan diakhir tilt shot. Pan dan tilt shot sangat cocok digunakan pada saat kamera akan berpindah objek tanpa harus mengganti shot.

Kenworthy (2013) dalam bukunya yang berjudul *Master Shots* volume tiga menjelaskan bahwa tokoh dalam *frame* dapat menjadi penggerak kamera. Tokoh yang menggerakkan kamera ini biasanya digunakan pada saat tidak ada dialog, sehingga penonton lebih fokus kepada pergerakan dan emosi dari tokoh (hlm. 28). Ia menambahkan, Pergerakan kamera juga dapat digunakan untuk memperkenalkan tokoh baru yang nantinya akan memiliki dominasi besar dengan cara membuatnya seolah-olah mengambil alih seluruh *frame* dalam sebuah *shot* (hlm. 30). Pergerakan kamera juga digunakan apabila pembuat film ingin memindahkan fokus penonton namun tidak mengganti *shot*. Misalnya seperti pergerakan kamera yang mundur ke belakang perlahan-lahan memperlihatkan detail-detail baru dalam keseluruhan sebuah adegan (hlm. 54).

Gerakan lain yang sering digunakan dalam pembuatan film adalah *dolly*. Gerakan *dolly* hampir mirip dengan *zoom* namun menghasilkan perasaan yang berbeda pada saat menontonnya. *Dolly* dilakukan dengan cara membawa kamera berjalan mendekati subjek atau mengiringi subjek, sedangkan *zoom* dilakukan dengan cara memainkan lensa kamera tanpa menggerakkan kamera. Kenworthy menjelaskan, *dolly* biasanya digunakan apabila pembuat film ingin menunjukkan tempat terjadinya sebuah adegan, namun juga ingin memfokuskan penonton pada dialog tanpa mengganti *shot* atau posisi kamera (hlm. 60). Sedangkan menurut Paez (2013), *Dolly* adalah gerakan kamera secara horizontal (atau biasa disebut *crab*) sedangkan *trucking* atau *pushing* merujuk pada gerak kamera yang mendekat atau menjauhi tokoh.

Selain *dolly*, adapula yang dinamakan dengan *tracking shot*. Menurut Mercado (2011) *dolly* berbeda dengan *tracking shot* dan dapat dibedakan dengan jelas. *Dolly* bergerak secara independen dan bergerak mendekat atau menjauhi subjek. Sedangkan *tracking shot* bergerak sesuai arah dan kecepatan subjek. Biasanya kamera mengikuti pergerakan subjek di samping, di depan, atau di belakangnya. *Tracking shot* digunakan untuk menunjukkan hubungan antara tokoh dengan lingkungan di sekitarnya. Biasanya diikuti dengan *reverse tracking shot* yang menunjukkan detail lokasi atau reaksi tokoh lain saat tokoh bergerak menuju ke arahnya.

2.3. Fokus Lensa

Mecardo (2011) menjelaskan pemahaman mengenai *focal length* sangat penting karena memiliki dampak yang besar tentang bagaimana cara lensa menunjukkan perspektif. Lensa yang menghasilkan perspektif yang sama dengan cara mata manusia melihat disebut dengan lensa normal. Dalam lensa ukuran 16mm, normalnya memiliki *focal length* sebesar 25mm. Lensa dengan ukuran 35mm memiliki *focal length* normal sebesar 50mm. lensa yang memiliki *focal length* lebih pendek dari yang normal akan disebut sebagai lensa *wide angle*, sedangkan lensa dengan *focal length* lebih panjang dari normal disebut lensa *telephoto*. Lensa normal menghasilkan perspektif yang sama seperti mata manusia karena merepresentasikan cara mata manusia melihat saat penonton berdiri di tempat kamera diletakkan. Lensa normal biasanya digunakan pada subjek manusia terutama yang menggunakan *shot close-up* karena tidak memiliki efek distorsi seperti lensa *wide angle* dan *telephoto*.

Mecardo menjelaskan, penggunaan *depth of field* merujuk pada pengaturan lensa dimana jarak z axis akan diatur sedemikian rupa untuk membuat fokus terhadap subjek terlihat tajam. Penggunaan *depth of field* yang dangkal akan mengisolasi subjek dalam *frame* dengan membuat elemen visual lainnya berada di luar fokus. Hal ini mencegah penonton agar tidak terganggu dan memfokuskan perhatian mereka pada subjek. *Depth of field* juga membuat subjek terlihat lebih tajam sehingga lebih mudah disadari oleh penonton.

2.4. Character Arcs

Ketika menonton sebuah film atau animasi, penonton tidak hanya berekspektasi pada ceritanya, tetapi juga terhadap perkembangan yang terjadi pada tokoh di dalamnya. Weiland (2016) dalam bukunya yang berjudul *Creating Character Arcs*, membagi *character arcs* ke dalam 3 jenis dasar, yaitu :

1. The Positive Change Arc

Adalah *character arc* yang paling populer dan sering digunakan dalam sebuah cerita. Pada *arc* ini biasanya protagonist akan berada pada kondisi yang kurang memihak atau memiliki sebuah kekurangan yang membuatnya merasa tidak puas. Seiring berjalannya cerita, protagonis akan dihadapkan dengan kondisi atau kekurangan tersebut yang nantinya akan membuatnya berubah ke arah yang positif (hlm. 2-3). Menurut Weiland, *Positive change arc* lebih berfokus pada perubahan protagonis. Biasanya protagonis akan menyadari alasan yang membuat ia tidak mendapatkan apa yang ia inginkan:

- a. Protagonis menginginkan sesuatu yang salah.
- b. Cara protagonis dalam meraih kemauannya tidak benar (hlm. 5).

2. *The Flat Arc*

Biasanya protagonis dengan *flat arc* sudah menjadi seorang pahlawan, memiliki jabatan penting, atau kekuatan penting sejak awal cerita dimulai. Protagonis tidak perlu berusaha mendapatkan dukungan atau kekuatan untuk memenuhi tujuannya. Protagonis tidak begitu mengalami pengalaman yang berarti (atau bahkan tidak ada sama sekali) sehingga pengembangan tokoh protagonis cenderung sedikit bahkan tidak ada sehingga *arc* mereka menjadi statis atau *flat* (hlm. 2-3).

3. *The Negative Change Arc*

Tidak banyak cerita yang menggunakan *negative arc* pada protagonis mereka. Penggunaan *negative arc* biasanya diawali dengan kondisi atau kehidupan protagonis yang baik, namun seiring berjalannya cerita, protagonis akan menuju ke kondisi yang lebih buruk dari pada sebelumnya. Biasanya penggunaan *negative arc* akan berujung ke *ending* yang tidak menyenangkan (hlm. 2-3).

Menurut Weiland, membuat sebuah *goals* untuk tokoh tidak cukup hanya sekedar tujuan di permukaan saja. Agar dapat membuat sebuah pengembangan tokoh yang jelas, diperlukan alasan yang kuat mengapa protagonis menginginkan atau membutuhkan hal itu. Tidak adanya alasan yang kuat akan membuat protagonis menjadi biasa dan tidak begitu penting dalam cerita. Weiland memberi sebuah contoh, apabila tujuan protagonis

adalah mendapatkan seorang istri, tidak cukup hanya di situ saja. Karena mendapatkan seorang istri adalah tujuan semua orang, maka harus ada alasan yang kuat mengapa protagonis harus mendapatkan seorang istri, sehingga pengembangan tokoh akan lebih terlihat (hlm. 9-10).

Menurut Weiland, keinginan atau kemauan protagonis biasanya bukan sesuatu yang berbentuk fisik (walau terkadang ada). Biasanya yang dibutuhkan oleh protagonis tidak lebih dari sebuah kesadaran akan sesuatu. Dalam beberapa cerita, kesadaran ini mungkin hanya akan merubah lingkungan protagonis, namun biasanya akan turut merubah cara pandang protagonis terhadap lingkungan di sekitarnya. Terkadang protagonis juga akan dihadapkan pada kondisi di mana ia akan mengorbankan apa yang menjadi keinginannya untuk melindungi kebutuhannya. Selanjutnya, setelah protagonis berhasil melindungi kebutuhannya, ia akan lebih mampu untuk mendapatkan kemauannya.

Dalam sebuah cerita, biasanya ada tokoh lain selain protagonis yang secara langsung maupun tidak langsung, ikut mempengaruhi cerita. Antagonis, *mentor*, ketertarikan pada lawan jenis, *side kick*, mungkin selama ini tidak dianggap sebagai prioritas utama. Padahal tokoh-tokoh ini sangat diperlukan dalam membuat sebuah *character arc*. Tokoh-tokoh ini disebut sebagai *impact character*. Menurut Weiland, *Impact character* dapat berupa teman atau musuh protagonis (hlm. 128-129). Dalam beberapa cerita, *impact character* dapat menjadi alasan mengapa protagonis menginginkan sesuatu. Misalnya, tokoh antagonis ingin menguasai dunia

sehingga protagonis ingin menghentikannya, atau kematian mentor protagonis membuat protagonis ingin membalaskan dendamnya.

Menurut McKee (1997), protagonis aktif adalah tokoh yang mengejar keinginan dengan melakukan tindakan langsung pada sebuah masalah terhadap orang atau di lingkungan sekitarnya. Sedangkan protagonis pasif adalah tokoh yang pada dasarnya tidak mengejar keinginannya secara aktif, dan biasanya masalah yang ada bertentangan dengan aspek dari sifat tokoh itu sendiri (hlm. 50). Menurutnya, menulis sebuah cerita tidak hanya memikirkan tentang sifat asli tokoh tetapi juga bagaimana perubahan sifat dalam tokoh ke arah yang lebih baik atau buruk. McKee menjabarkan, ada hubungan antara tokoh dengan struktur cerita:

1. Pertama, cerita menjabarkan karakterisasi protagonis.
2. Kedua, penonton kemudian diarahkan ke dalam hati tokoh. Bagaimana sifatnya ditunjukkan lewat caranya memilih sebuah tindakan.
3. Ketiga, sifat asli tokoh yang sebenarnya mulai terlihat. Penonton akan menemukan bahwa tokoh tidak seperti apa yang mereka lihat. Ada sifat lain yang tersembunyi dibalik penampilan tokoh.
4. Keempat, setelah sifat asli tokoh terlihat, cerita akan semakin memberikan tekanan pada tokoh untuk membuat pilihan-pilihan yang semakin sulit.
5. Kelima, pada klimaks cerita, pilihan yang dipilih oleh tokoh akan merubah sifat atau kemanusiaan tokoh secara mendalam (hlm. 105).

Menurut Howe dan Recchia (2014), saudara memiliki kemampuan untuk mengajari saudara mereka yang lain melalui interaksi atau permainan yang mereka lakukan

bersama. Saat masa kanak-kanak awal, saudara yang lebih tua dapat membantu ibunya menjaga saudara yang lebih muda pada saat ibu tidak ada di tempat untuk sementara waktu. Pada masa kanak-kanak yang lebih lanjut, saudara dapat saling mendukung saat mengalami masa-masa sulit dalam keluarga. Ada banyak kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan pengertian dari hubungan sosial dengan anggota keluarga yang dapat bersikap penyayang dan dekat kemudian menyebarkan dan agresif di saat-saat tertentu. Interaksi yang terjadi di antara kakak-adik ini akan menghasilkan sebuah hubungan psikologis yang akan terus berkembang sampai mereka dewasa. Interaksi yang didominasi oleh perilaku negatif dan ketidakdekatan akan menghasilkan hubungan psikologis yang jauh, sedangkan interaksi yang didominasi oleh perilaku balik, saling mendukung, dan positif akan menghasilkan hubungan psikologis yang dekat.

